

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Penciptaan ini menggunakan metode dalam langkah pelaksanaannya, penelitian membutuhkan metode untuk mendapatkan tujuan penelitian secara sistematis dan terarah. “Metode secara umum dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu”. Rohidi (2011, hlm.171). Penciptaan karya ini menggunakan metode dalam langkah pelaksanaannya.

#### **3.1 Pendekatan Penciptaan**

Penciptaan motif batik untuk *khimar scraf* ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono (2009, hlm.15). “Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses pada hasil serta hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian”. Sugiyono (2009, hlm.15)

Penulis menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan ide dan bentuk visual motif batik potensi objek wisata Curug Puncak Manik yang dibuat untuk menjadi motif potensi objek wisata Curug Puncak Manik, dengan memaparkan proses dari awal sampai pada akhir penciptaan secara deskripsi.

#### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu dengan cara studi literatur dan metode observasi. Observasi menurut Sugiyono, “Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, maka dibagi menjadi partisipan dan non-partisipan”. Sugoyono (2015, hlm. 204). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi atau mengamati objek potensi wisata Curug Puncak Manik dengan foto objek wisata Curug Puncak Manik, kemudian melakukan observasi melalui hasil karya yang telah dibuat.

#### **3.3 Metode Analisis Penciptaan Karya**

Penciptaan motif batik untuk *khimar scraf* sebanyak lima buah karya, terdiri dari potensi-potensi yang ada di curug puncak manik, yaitu motif Curug Puncak Manik, motif flora yaitu bunga *Rafflesia Patma*, motif fauna yaitu hewan Tongeret atau Garengpung, motif benda yaitu 1000 tangga, dan motif lingkungan alam sekitarnya yaitu petai cina. Karya-karya tersebut telah dianalisis melalui data ekstraestetik dan intraestetik.

Analisis data intraestetik pada pembuatan karya ini mengenai ide penciptaan motif batik, dari bentuk visual karya, serta hal yang ada didalam karya. “Intraestetik merupakan faktor yang memandang nilai estetik sebuah karya yang terkandung dalam bentuk fisik, struktur dan lainnya”. Kusuma (2014, hlm.01). Dan pada tahap analisis data ekstraestetik berupa penilaian terhadap karya motif batik potensi objek wisata Curug Puncak Manik tentang kegunaan dari motif batik tersebut. “faktor yang ada diluar sebuah karya seni yaitu hal-hal yang merupakan pendorong kenapa karya tersebut diciptakan, antara lain, sosial, kebudayaan, ekonomi, teknologi, dan yang lainnya dari permasalahan penciptanya tersebut” Kusuma (2014, hlm.01). Dengan dua tahapan ini guna untuk menjawab dari permasalahan dalam penciptaan motif batik potensi objek wisata Curug Puncak Manik.

### 3.4 Teknik Penciptaan

Teknik yang digunakan dalam pembuatan motif batik potensi objek wisata Curug Puncak Manik untuk *khimar scarf* yaitu teknik *printing*.

### 3.5 Alat dan Bahan Penciptaan

Pembuatan motif batik potensi objek wisata Curug Puncak Manik ini dengan pembuatan sketsa dan dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan cat air, kemudian dilanjutkan pada proses printing. Maka alat dan bahan yang digunakan penulis dalam proses pembuatan nya yaitu:

#### 3.5.1 Kuas dan Pensil



Gambar 3.1 Kuas dan Pensil

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.2 *Watercolor Paper*



Gambar 3.2 *Watercolor Paper*  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.3 Penghapus



Gambar 3.3 Penghapus  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.4 Solatif kertas



Gambar 3.4 Solatif Kertas  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.5 Spidol Putih dan Hitam



Gambar 3.5 Spidol hitam  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.6 Cat Air



Gambar 3.6 Cat Air Koi  
Sumber: Dokumentasi penulis (2019)

### 3.5.7 Air



Gambar 3.7 Air  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

### 3.5.8 Mesin Printing

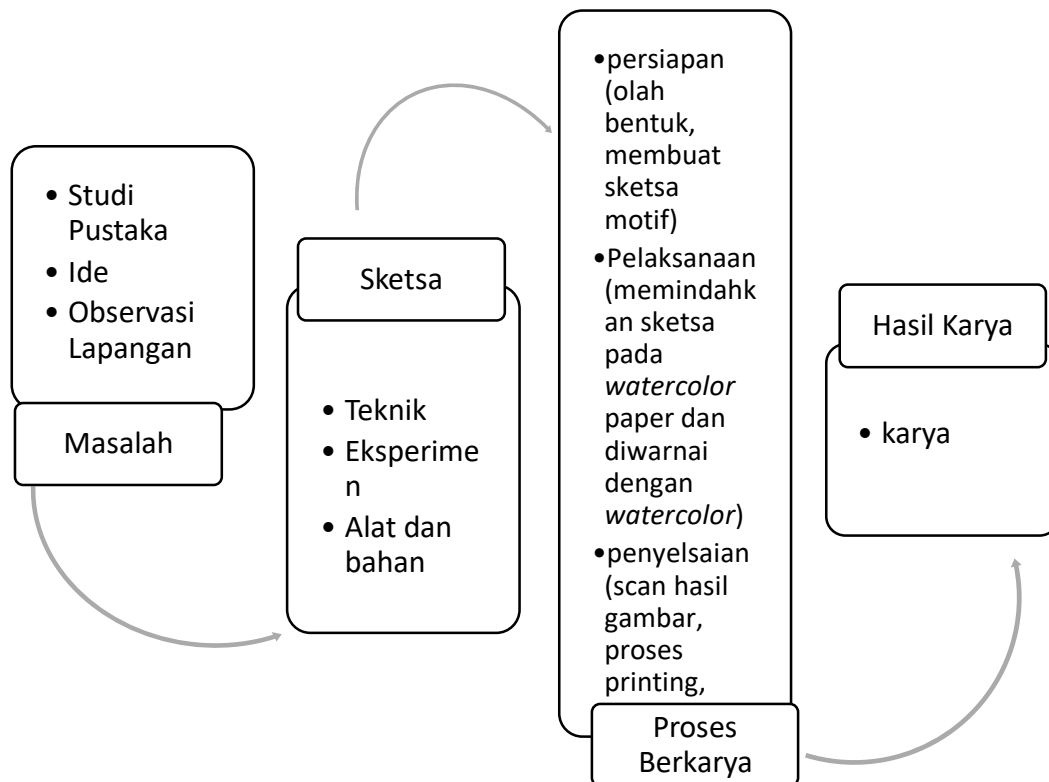


Gambar 3.8 Mesin printing  
Sumber: Dokumentasi Ayunila hijab (2019)

## 3.6 Bagan Proses Penciptaan

Bagan Proses Berkarya

Potensi objek wisata Curug Puncak Manik untuk *khimar scraf*



Gambar 3.9 Bagan proses Berkarya  
Sumber: Penulis (2019)